

[MDD401] MARKA ETA PRODUKTU ESTRATEGIA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1	Aipamena / Especialitatea
Izaera	DERRIGORREZKO		Hizkuntza	CASTELLANO
Plana	2025	Modalitatea	Presentziala	
Kredituak	4	Ordu/aste	2,22	Orduak guztira 40 irakastordu + 60 irak. gabeko ordu = 100 ordu guztira

2030 AGENDAKO HELBURUAK



IRAKASLEAK

VAL JAUREGUI, ESTER

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
DISEINUAREN METODOLOGIA KOMUNIKAZIO BISUALA	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDR34 - Balio proposamen berriak eta enpresa estrategiarekin koherenteak izanda proposamen horiei eusten dieten negozio ereduak diseinatzea, markaren balioekin eta gizartearen egungo eta etorkizuneko beharrek inbentatuta.		x		4

Guztira: 4

EE: Ezagutzak edo Edukiak / KO: Konpetentziak / AT: Abilezia edo Trebetasunak

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD04 Balio proposamen berriak eta enpresa estrategiarekin koherenteak izanda proposamen horiei eusten dieten negozio ereduak diseinatzea, markaren balioekin eta gizartearen egungo eta etorkizuneko beharrek inbentatuta.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	4 h.	6 h.	10 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	16 h.	24 h.	40 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	20 h.	30 h.	50 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%32
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%60
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodelte-/programazio-probak	%8

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodelte-/programazio probak
Behaketa (gaitasun teknikoa, jarrera eta parte-hartzea)

IO - Irakastorduak: 40 h.
IG - Irak. gabekoak: 60 h.
OG - Orduak guztira: 100 h.

EDUKIAK

- Negozio-ereduen sorrera
- Balio-proposamena
- Negozio-ereduen berrikuntza
- Markaren esperientzia

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Ikasgaiaren apunteak
Kanpoko ponenteen hitzaldiak
Moodle plataforma
Titulazioaren software espezifikoa
Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak

Bibliografia

<https://labur.eus/71e3l>